no.91
昭和53年 3/1
GAME MACHINE
ゲームマシン
Semi-monthly Publication, MARCH 1, 1978
AMUSEMENT PRESS
発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852　年間購読料(送料共)7,200円

優良機製造9社表彰

出席メーカーとの懇談会も

JOU定例総会開催

3月17日に再び例会

上の写真はJOUの内田理事長から優良メーカーのひとつであるタイトーへ表彰楯が贈られるところ

上の写真は2月7日のJOU総会にて

日本娯楽機械オペレーター協同組合（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九－五二三二、内田博理事長、略称JOU）は二月七日に熱海、富士屋ホテルにて定例総会を開催したが、会議に先立ち既報のとおりJOUが選んだ優良機メーカーへの表彰式が行なわれ、セガ社ほか九社への表彰楯が、居並ぶ組合員の拍手かっさいの中、それぞれ贈られた。

引き続き新製品紹介などが行なわれ、フジエンタープライズ㈱から「マジックボックス」などカセット式TVゲーム機、㈱ホープから「ケーブルカー」など小型乗物機、セガ社から「エレベーター」など、㈱関西精機製作所から「V12スーパーカー」、ユニフロンティアからクレーンなどが紹介された。また、メーカー出席が多いことから、メーカーとJOU組合員との懇談会を行ない、各種の意見交換がなされた。

総会においてはまず次の新入会員二社の加入が認められ、五十一年度決算報告、事業報告などの審議となった。

①オーケー興産㈱＝京都市下京区烏丸通七条下ル、京都タワービル、☎（〇七五）三四三－一〇八八、八尾嘉宥社長。②テクネエンジニアリング㈱＝東京都千代田区三崎町三の六の十五、☎二三〇－四八九七、青島賢司社長。

また今年度事業についても検討が重ねられているが、来たる三月十七日に浜松にて再度例会を開いて、総会議事を仕上げることになっている。

会議終了後は同組合の新年宴会となり、集まったメーカーともども和気あいあいと進められ、そのあとは同ホテルの「ラスベガス・オンアイス」ショーを楽しむなど、充実した会合となり、翌日散会した。

ATE続報10めん

3月7日に全国大会

ジャトレ主催「カラオケ大賞」順調に進む

写真㊤はカラオケ大賞の中国四国大会、㊦は北海道大会にて

㈱ジャトレ（本社＝東京都千代田区平河町一の四の三、伏見ビル、☎二三〇ー〇六七一、竹内清一社長）主催で進められている、「カラオケ歌謡大賞」地方大会での結果が次のように出ている。

中国四国地方大会＝二月四日、ホテルニュー岡山で地元業者の山陽特機、瀬戸内特機の協力を得て行なわれ、第一位宮地伸吉、二位嶋紀美子、三位河原清昭　敬称略以下同じ）が入賞した。

近畿地方大会＝二月五日、大阪テイジンホールにて地元業者キャノンサービス、㈱タイコーなどの協力を得て行なわれ、一位仲谷美衣子、二位中島幸夫、三位小西仁が入賞した。

九州地方大会＝二月十一日、大博多ビルにて地元業者の西娯JB、極東ジュークの協力を得て開催。一位木山鐘吉、二位斎藤学、三位前田利幸が入賞。

このあと北海道（十九日）、中部（二十五日）、東北（二十六日）、東京（三月四日）、関東甲信越（五日）など全国八地区から、それぞれの入賞者二十五名が、三月七日東京で開かれる全国大会に進出することになっている。

各地方大会には栗原玲児、浅井修三などが審査司会に当っているほか、ジャトレ竹内社長も陣頭で活躍中である。なお、同社営業部は一月二十六日付で左記の通り同社工場へ移転したが、本社業務は従来通り本社にて行なわれている。

㈱ジャトレ・営業部＝東京都世田谷区経堂一の三十八の十二、☎四二七ー六二六一。

論潮　偽貨対策

ゲーム機用のメダルが悪用されるという事件が、一月に福井市内で発生して一般紙上でも問題になった。すなわち自販機にそれらが十円硬貨として悪用されたのだが、これを防ぐ決め手がない、というものである。

法的観点から見るならば、メダルを自販機に投入してなんらかの品物をとりだすという行為は刑法上の窃盗罪を成立させることになるが、これを未然に防止する方策が見当らない、というわけである。

そこで改めてこの問題に言及するならば、当業界においては「メダルゲーム場運営基準」が以前からあって、この中にかかる事態に陥らないよう、「偽貨対策」が明文化されており、「基準」全文の趣旨とともに考えれば十分な対策が立てられているはずの事柄である。

つまりゲーム用のメダルが硬貨として用いられることのないよう、少なくとも①直径30㎜以上のものにするか、②強磁性体の材質を使ったものにするか——しなければならないということである。

さて、メダルゲームを運用しているオペレーターにとって、これがどこまで守られているかということなのだ。

今回の事件で不正使用されたメダルは、直径23・2㎜でいわゆる25セントサイズ。もっとも多く使われている一般サイズである。メダルには娯楽用のみの表示があったので、少なくともその点だけは救いではあるが、この種のトラブルに対する当業界の対策の実態をさらけ出した観がある。

自主規制（この場合は「メダルゲーム場運営基準」）は業者側が、業者の自滅を未然に防ぐためのものである、と極論して差し支えないと思うが、どうしても自主規制を無力化する者が居るとするなら、良識ある業者側が最大限それらの違法業者を放逐すべく頑張らねばならない。そうしないで、自主規制をないがしろにする傾向に進むなら、結局は業者みんなが自滅することになるのではないか。こういう面からも考え直す時期ではないか。

十七年の歴史閉じた梅田ガンコーナー

セガ社の直営店の中でもことに知名度の高い、大阪の「梅田ガンコーナー」（支配人＝桶谷文亮氏）が、二月十二日を最後に、都市改造計画のために閉鎖となり、同コーナーになじんできた多くの人びとを淋しがらせている。

閉鎖になった経緯は、東宝梅田会館そのものが老朽化してきたためで、隣接する阪急航空ビルとともに新たに生まれ変わる（五十五年秋完成予定）ことになっている。

同コーナーは昭和三十六年四月二十九日に、劇場裏の空き地を改良してオープン、〝ガンコーナーブーム〟の拠点となったほか、関西における同社のショールーム、業界のバロメーターとなり大いに業界に貢献してきた。また一昨年の同社の全国フリッパー大会で、同コーナーが近畿地区の決勝会場となったことも記憶に新しいところである。

なおこれを機に桶谷支配人は同社関西支店長に昇格することになり、金子武司関西支店長は本社新事業の市場開発部長に栄転することになった（三月一日付）。

上の写真はかつての梅田ガンコーナー

今年度活動態勢に入る

大自娯二月例会

一般ゲームと指定遊技場に関連する大阪のオペレーターの組合、大阪自動娯楽機組合（本部＝レジャーセンター河内、松岡正市組合長、組合員三十社）では、二月十七日大阪青少年会館にて二月例会を開催し、今年度の態勢づくりを図った。

この会議で、懸案の指定遊技料金の問題について報告があり、目下のところ〝時期尚早〟で実現していないが、今後の課題として検討を要するところとなっている。

なお、今年度役員選考について選考委員七名が選ばれており、新態勢づくりが着々と行なわれている。

事務所移転

㈱共栄企画＝東京都港区虎の門二の五の一、白子ビル、☎五八〇ー七二六一、志水康郎社長。

今年度方針本格化

JAA総会開催を機にOP部会も総会

全日本遊園協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、荻津ビル、☎四〇七ー八七一一、遠藤嘉一会長、会員数百四十一社、略称JAA）は二月二十四日、大津市内の「ホテル紅葉」にて第五回総会を開くことになっているが、総会に先立ち同じ場所にて第三回オペレーター部会（部会長＝真鍋勝紀氏・㈱シグマ）総会を開くことになった。

これは①同部会五十二年度活動報告、②各地の青少年保護育成条例の状況とJAAとしての対策、③その他を議案とするものであるが、当面の課題としてJAAの元来の既定方針である「メダルゲーム場運営基準」の厳守をどう進めるか、がいぜんとして主な議案になる見込みである。

なお、オペレーター部会は午後一時半から開かれ、三時からはJAA総会の予定となっている。

第五回総会議案

JAA総会としてはこれで五回を迎えることになり、従来ならばとかく不足してきた面をことしはすべて内容を充実する方向で改められていく予定で、AMショーの充実、協会事務局の充実など多方面にわたって協会活動の本格化が打ち出される見込みとなっている。

なお総会議案には①五十二年度事業報告、同決算、②五十三年度事業計画、同予算、③その他が掲げられている。

電取でAM部会

また、アミューズメントマシン部会（部会長＝中西昭雄氏・㈱タイトー）では二月二十七日、東京の㈱タイトー本社にて、「電取法一部改正に伴う打合せ懇談会」を開催する。

これは、先ほどの電気用品取締法改正に基づき、技術上の基準の改正がなされたことを含め、円滑に同法を遵守していくためにどうしたらよいか、当業界サイドでとらえようとするもので、講師として資源エネルギー庁公益事業部技術課の長嶋功氏を予定している。

同法改正により、とくに三月一日からは、TVゲーム機などが従来より一段と取扱いが厳しくなり、改めて〒95の電子応用遊戯器具として、事業者登録ならびに型式認可が必要となってくるわけだが、従来の製造事情との経過措置を判然とさせ不明な点をなくすことにより、円滑な法遵守を進めるのが今回の懇談会の目的。

なお既報のとおり、JAA事務局で次の関連図書を頒布している。

①「電気用品取締法関係法令及び解説」＝定価二千円（三月発行）。

②「電気用品の技術上の基準を定める省令」＝定価二千五百円（既刊）。

二年ぶりの特売セール

三月上旬に本社にて百機種にわたり（セガ社）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二ー三一七一、ローゼン社長）では、同社取扱い製品のバーゲンセールを三月上旬、本社にて行なう。

二年ぶりに行なう大々的な特売で、機種もジュークボックス（ロックオーラ社製）、フリッパー（ウイリアムズ社、バリー社、自社製）のほか同社の各種アーケードゲーム機、メダルゲーム機など百種類。

なお対象はオペレーターで、日時などは次のとおり。

三月九日、十日の二日間、午前九時から午後四時まで。集合場所＝同本社。

3月5日に総会

定期大会は初のASL

店頭ロケのオペレーターの団体、全国シングルロケ協議会（本部＝大阪府松原市西大塚一の百四十一の一、☎（〇七二三）三六ー一一七〇、アイピーエム㈱内、辻本憲三会長、略称ASL）では、三月五日から二日間、熱海温泉の大野屋にて、第一回定期総会を開く。

同協議会は昨年発足、全国団体としての地歩を固めてきているが、定期的な総会としては今回がはじめてであり、今後の活動ならびに組織化がどう打ち出されるか、注目されるところである。

内容充実したJOU総会にて

カセット式TVゲーム機「マジックボックス」は未完成品ながら、電子技術の進歩状況をまざまざと示した。

セガ社CPUフリッパー「ビッグキック」で村瀬課長は同機のすぐれたテスト機構をデモンストレーション。

表彰を受けたメーカー、製品紹介に来たメーカーともどもに組合員からの要望等を受け、各社よりコメント。

メダルゲームの底流

第33回

ADULT ONLY

一心生

に言い聞かせている。まず稼がなくては、それが生き残るための先決。

しかし、昨年来から私達業界が引き継いだ課題、難題は年が明けても依然として未解決のまま、私達の目の前にある。

＊　＊　＊

子供とメダルゲーム

岡山県に引き続き、富山県、滋賀県がそれぞれ県条例で、メダルゲーム場あるいはメダルゲーム機の青少年の立入り、使用を規制したことは、いまだ記憶にあたらしい。これらの県に続いて、静岡県をはじめとして、数多くの都道府県で、青少年保護育成を目的とする県条例を制定するとか、あるいは改訂しようといった検討がすすめられているという新聞報道がなされていた。こうした社会の動きは、私達の業界にきわめて重要な影響を及ぼす出来事であり、私達が立たされている立場を、正しく認識し、適切な対応を実施しなくては恐らく重大な結果を招くことになろうことは、容易に想像される。

岡山県をはじめとして、すでに県条例で遊戯機に規制が実施された各県の、規制の本質は一体どういうものであろうか。各県から出されている県条例を拝見すると、その表現にはいろいろと差異、ニュアンスの相違はあるが、概ね、「メダルゲーム機で、青少年が遊ぶことは、青少年にとって有害であるから、青少年をメダルゲーム機で遊ばせてはならない。また、それゆえ、メダルゲーム機の設置されている場所に、青少年を立入らせてはならない」ということにつきると解釈される。この規制の論拠は、風営法で規制されるパチンコ店や、ストリップ劇場、トルコ風呂、または最近特にいちぢるしくなったポルノ雑誌などに対する規制と、質的にはあまり差異のないもののような取扱いかたがなされていると見なせる。

しかしながら、取扱い上同一視されるこれらの規制業種と、メダルゲーム機、メダルゲーム場は、その社会的側面に明らかな相違のあることが指摘できる。例えば、パチンコは、物品の得喪を争そうギャンブルのミニチュア版であり、法的には賭博犯罪と対置される位置に存するわけだし、ストリップやトルコ風呂といった性風俗営業は、わいせつ罪とか、売春と密接に関わり合う関係にある。いわばこうした営業は、単に客が青少年か否かを問う以前に、たとえ客が成人であっても、規制という社会規範のタガをはめなければ、それ自体放任されることに不安のある営業だと見なされる傾向にある。と同時に、パチンコの玉貸料金と景品の単価がいくらまでなら適切であるか、とか、あるいは、女性の裸体(ヌード)はどこまで露出したものが芸術の範囲で、何を見せればわいせつになるのか、といったふうにそれ自体では適否を定めることが不可能で、社会との対応で初めて決められるという特殊な性格をも有している。つまり、こうしたものは、盗みとか殺人といった類の絶対悪という考え方に基づくものではなく、社会との対応関係に照らしあわせて、ある時は悪くある時は悪くないという相対的な判断に基づくものだと言える。まさに今の我国ではこうした判断のもとに、パチンコやストリップや、あるいはトルコ風呂、ポルノ雑誌が規制されている。

青少年か否かという年令の基準も、ある意味ではこうした判断基準に基づいてなされているわけで、我国では十八歳が青少年か否かの境界に定められたわけである。

こうして法で定めることによってはじめて適否が決まることは、私達の日常生活には実に数多くある。車が道路の左側を走ること、制限時速六〇㎞を超えればスピード違反で罰金を払わなければならないとか、電気用品は型式認可を受けなければ売ってはいけないとか、煙草や酒は二十歳未満の者は喫ったり飲んだりしてはいけないとか、税金をいくら払わなければいけないとか、約束手形は期日には支払わなければならないとか、シンナーは印鑑を持って行かなければ薬局では売って貰えないとか、数え挙げればいくらでも限りがない。

こうしたことがらはすべて私達が社会で生きてゆくための約束ごとに外ならない。すべてが、絶対的に判断できる善悪ではなく、つまり考えれば分るというものではなく、約束ごとなのである。

こうした、考えても分らず知らなければ分らない約束ごとは、大勢の人間が社会という共同生活を円滑に、またみんなが不公平にならないよう生活するにはどうすればよいか、という考えから発展してきたものだ。従って、その根底には人間は約束ごとは守り合うはずだ、という大前提が合意されているに相違ない。この大前提は、より良くなりたいという本能的欲求と表裏の関係にあり、この合意が、人間が社会的存在となりえた鍵であった。

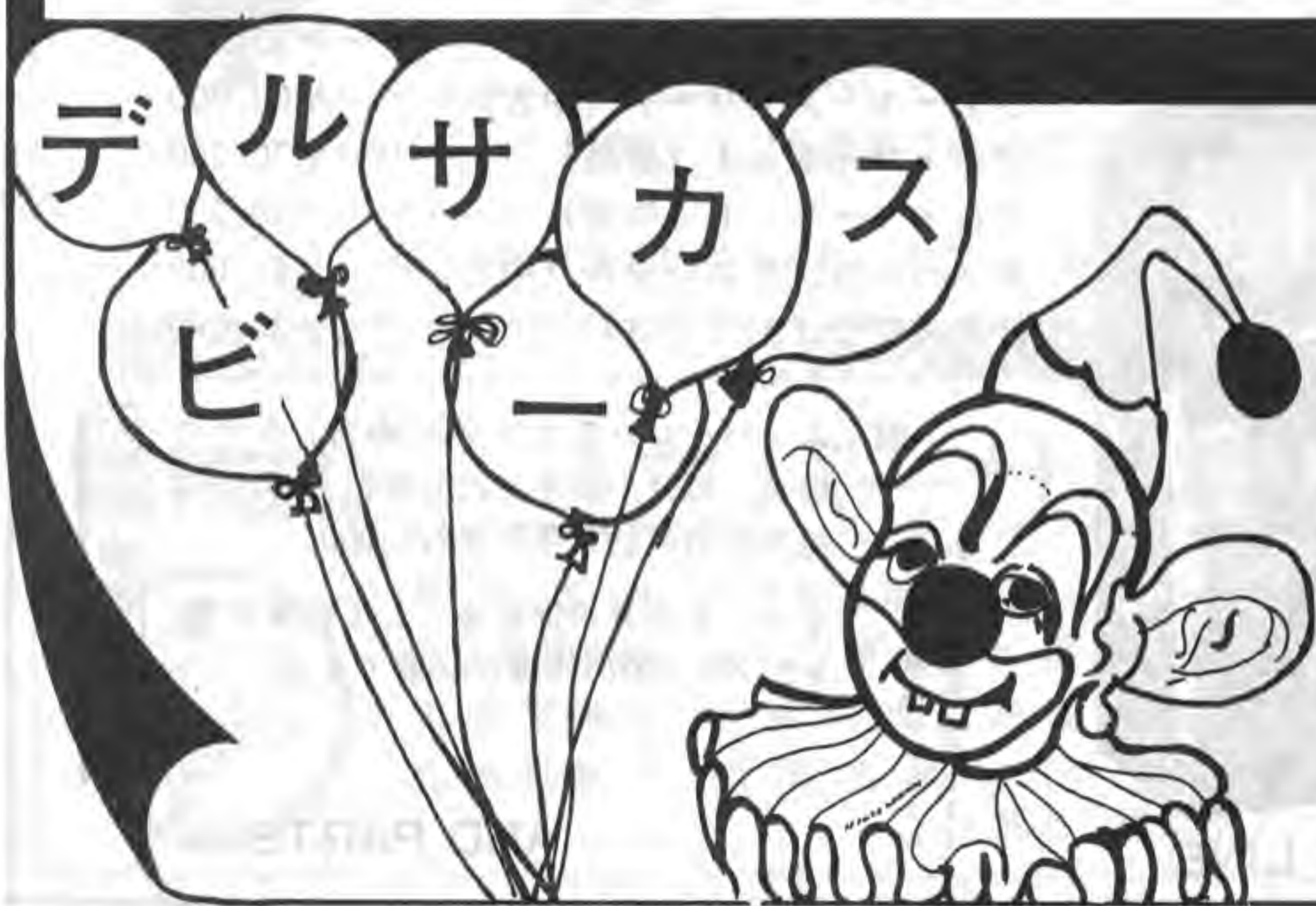
まさに現代社会はこの約束ごとの渦の中に充ち充ち、私達はこの約束ごとを抜きにしては一日たりとも生活することはできないし、またそうした生活をすることは社会人としては許されない。むしろ、好むと否を問わず、私達はこの約束ごとの網の目の中に生きている。

＊　＊　＊

ポルノ自販での教訓

話がややまわり道になってしまったが、パチンコやトルコ風呂といった、すでに社会との対応関係で、放置すれば有害な影響を及ぼす危険があると認識され、その認識が、賭博とか売春といった固定化しつつある法律に根ざした延長線上に位置づけられる営業と、メダルゲームが同一レベルに取り扱われようとする現実は、ある意味ではいささか乱暴な処置ではないかという意見にもつながる。しかし、こうした規範が形成される過程をひるがえって見るならば、こうした規範は、なにも唐突に飛び出してきたわけではあるまい。パチンコにしろトルコ風呂にしろ、ポルノ雑誌にしろ既に一定の規範の下に置かれている営業さえもが、社会の約束ごととして「放置すれば有害である」と判断される迄の経緯については、明らかな正当性が指摘されるはずである。

メダルゲーム機以上に昨年来、全国的に批判が高まり、各県で規制が実施されたものに雑誌の自動販売機があった。雑誌や新聞を自動販売機を利用して手軽に販売するという発想は、自販機業界にとってはすぐれた考え方であり、製造された機械の出来映えもなかなかのものであった。しかしこの機械が普及する過程を振り返ってみれば、それ自体に一つの大きな問題を内包していたことが指摘できる。つまり、この雑誌の自販機がかくも早急にかつ全国的に普及し得た原動力の一つに、いわゆるポルノ週刊誌と呼ばれる週刊誌が組みこまれていたのではないかと推察されるのである。たとえばこの自販機が、岩波文庫やカッパブックスを売るよう設定されていたとするならば、こうした普及はあり得なかっただろうし、また、規制しようという局面も起り得なかった。この自販機の特性は端的に言うならば、夜中〔いつでも〕であっても、中学生や高校生〔誰でも〕が、誰の人目を気にすることなく〔自由に〕、本が買えるということにほかならなかった。いつでも、

6めんに続く

誰でも、自由に、お金さえ払えば買えるということは自販機の存在理由であった。本を内容商品として考えた場合、高価な自販機を購入してもなお、営業が成り立つほどの収益を得るには、とても岩波文庫では果せない。特に夜、特に人目をはばかってこっそりと買うような本はいったいどんな本であり、いったいどんな人間であろうか。マーケティング上からは、青少年がポルノ週刊誌を自販機を利用して買うという構造はまことに適切でありすぎた。成人がポルノ週刊誌を買うには、会社の帰りに手近の書店やブックスタンドに立ちよればよいわけで、自販機に頼る根拠はない。

つまり、雑誌販売機の普及は、その普及の根拠自体に重大な問題をはらんでいた。こうした目的〔いな、たとえそれが目的ではなくて結果であったにせよ〕が前提であれば、それは普及するにつれて問題はますます表面化し、顕在化する。こうして社会問題となり、各県単位でこのポルノ週刊誌を売る自販機を規制しようという方向が打ち出されたことは、まことに理解しやすい。もっともこの自販機のオペレーターの意見の中には、「ポルノ週刊誌を売ることには抵抗感もあったし、子供が買っていたことも知っていたが、しかし、まじめな週刊朝日のようなものは、書店や駅のスタンドで買われるので自販機ではあまり売れないし、第一、まじめな週刊誌は利幅が少なくて高い機械代の償却に苦労する。その点、利幅の大きいあの手のものは――」、という意見が多い。確かにこの種の意見は事実を表現しており、実態はこういうものに相違ないであろう。

しかし私は、こうした経緯を通して、またオペレーターの意見を聞くにつけ、一つの営業が型として表われるほど、普及し、批判され、縮少するこの現象を見ていると、所詮、雑誌の自販機には、一つの営業形態として定着するまでに至るだけの適格性が欠けていた、あるいは不十分だったのだろうという認識に到達する。彼らが取り扱った雑誌が、取り扱う以前から、明確に、法で販売を規制されているわいせつ文書に該当するものだという客観的な判断はなかったし、青少年に販売してはならないという明文化もなされてはいない。ましてや、雑誌の自販機オペレーションはそれ自体では規制される根拠はなにもない。しかし、ここで大切なのは、先のオペレーターの話のように〔ポルノ週刊誌を売ることに抵抗感はあった〕、これらの自販機営業に関連した多くの人達〔機械のメーカーも含めて〕が、決して好ましい傾向ではないということを知っていたということである。いずれ社会問題になり、叩かれるであろうことは容易に想像できたはずである。それにもかかわらず、好ましくないと認識していたにも拘わらず、その好ましくない方向に雪崩れこんでしまった。そこには、いずれ駄目になるだろうが、それまでやれるだけやってみよう、やり得だといった低俗な、安易な考えがあったに違いない。おそらく、好ましくないと判断した人、あるいは自販機業を自らの天職と考え、それを一生の仕事と考えていた人たちは、こうした好ましくない傾向に雪崩れこもうとする業界を、全力をかけて阻止すべきであったろうと思う。そしてそうした方向への努力は報われない徒労に終ることは決してなかったろうと私は思う。なぜなら、この自販機についてみるならば、メーカーに圧倒的な責任があったからである。わけの分らない有象無象が相手ではなかったはずであるから。

この現象を見る限りでは、こうした結末を招いたのは業界自らであろう、と言われるであろう。もともと違法でも有害でもなかったもの〔各々の機械などは、それ自体では違法でも有害でもないことは前にも述べた通りである〕がこういう経緯の下で、社会との対応において、有害であり、放置すれば社会にとって著しい損害を与えるから規制しようという、一つの規制が形成された。この過程、この件に限るなら、自販機業界は、業界としては無策無為、無能であったように一般には評価された。

＊　＊　＊

自滅覚悟の業界人？

業界人が自分の業界、あるいは自分の仕事を擁護し、防衛するのは当然のことである。それぞれの業界は、こうした業界人の努力と熱意に支えられ発展してきた。と言うよりも、こうした努力や熱意がなかったならばおそらく業界形成は至難であろう。

自販機業界のポルノ週刊誌は一つの不幸な結末を迎えることになったが、私たちの業界が今直面しているメダルゲーム機と青少年の問題は、昨年の自販機業界にまさるとも劣らない深刻な課題である。メダルゲームと社会との関係では、昨年末の青少年の問題以前に、ブーム化しつつあった時期に、特に大阪地区でメダルゲーム場の多くが、換金、換物の営業行為で検挙された事実が記憶に新しい。そこにも、いずれ摘発されるであろうが、それまで違法営業をやるといった無責任な経営者達の安易な考えが見られ、業界は彼らによって危機におとし入れられた。その時、私たちの業界は、そうした危険な、業界の存立を危うくする者に、無造作に機械を売り、正しい営業をするよう指導せず、目先の利益に走った。無策無為、無能であった。警察の大変なご苦労によって、換金換物の違法営業は大幅に激減した。しかし、いまだに根絶されたわけではなく、相変らず警察のお力をわずらわしているのが実情である。この賭博営業は、明らかに違法営業であり、賭博という法に定められた[illegible]であり、識者ならだれしも犯罪に問われることが理解できる。つまり、明らかに悪いことだと知りながら、それを隠れてすることなのである。従って、放置すれば社会との対応上好ましくない現象が起るかも知れないといった、未知の部分を含んだものではない。もともと賭博を禁止する法律は、それ自体としては社会との対応上、禁止することが妥当だと判断されて制定されたものであるけれど、今日では、賭博は盗みと同程度に広く一般に知られた犯罪である。あえてこの法を犯すことは、意識的には盗みとなんら変わるところがないのである。

メダルゲームが社会問題にされたのは今回で二度目である。最初は先述の、明らかな違法行為であった。しかし、今問題にされている点は、違法行為を検挙して罰するといった明白なものではない。盗みと同じように、誰にでも悪いという判断はできないし、また、現在施行されている法律に根ざす延長線上にあるわけでもない。メダルゲームや、メダルゲーム場は、それ自体としては、なんら違法なものでも、有害なものだとも規定し難い存在である。もし、換金がなされればそれは無条件で賭博事犯として警察に検挙され、処罰される。しかし、今問題になっているのは賭博をしているという理由ではない。社会問題になったということでは両者は一見同じように見えるが、本質はやや異なる。前者は違法行為という単純な逸脱行為であり、今回は、業界人が自己の業界を育成し、擁護し、防衛するという問題である。私たち自身が、私達の手で、良くすることもできるし、また駄目にしてしまうこともできる、自由に道を選ぶことができる範囲の出来事にほかならない。採択するのは私たちであり、良くするのは私達の当然の責任である。なぜなら、私たちはそれで生活しており、さらにより良い生活を望んでいるからだ。

すでに制定された青少年保護育成に関する県条例でも、メダルゲームの営業それ自体が有害だとか、機械それ自体が好ましくないという規定をしているわけではない。放任されれば、子供達が熱中して遊び、結果として子供達に好ましくない影響を与えることになるから規制すべきだという指摘である。果してメダルゲーム場で、あるいはメダルゲーム機で子供達が熱中して遊んだ結果、いかなる悪影響を子供達に及ぼすかという臨床結果を私は明確には挙げ得ない。多分に、子供がおこずかいを学用品や本を買うという有益な方向に使わないとか、お金の有難さがわからず無駄使いしてしまう悪い癖がつくとか、おこずかいを余計に欲しがるとか、といった具合の教育的見地からの批判が多いであろうし、スロットマシンや競馬ゲームのように、ギャンブルをモチーフとしたゲームは、将来子供が成長してのち、ギャンブル好きになるのではないかとか、ギャンブルの練習になるとか、ギャンブルをモチーフとしたゲームは、それ自体子供達にはふさわしくないとか、といったギャンブルがモチーフであることに根ざす雰囲気が子供の人格形成にふさわしくないという側面からの批判といったように多岐にわたると思われる。こうした批判は、たぶん百パーセントか否かは別として、概ね正しいと思うし、当を得た批判のように私は思う。私は今さら、メダルゲームが子供に良い影響を及ぼすとか、無害だからやらせて良いといったふうに弁解がましいへりくつを言うべきではないと確信する。子供にメダルゲームをやらせて何が悪いか、と言って開き直る人が多い。しかし悪くなければ県条例で規制しようなどということは起りはしないし、社会問題に発展などしない。また、この県条例ができたのは、賭博をやる営業が後を絶たない、しかし、その賭博行為を根絶するのが難しいので県条例で無差別に規制したのだという意見もある。県条例施行にそういう目的があったかどうかは分らないが、否あったかも知れないが、その目的とは別にやはり子供に与える影響の重大さは指摘されているのである。子供に与えた影響の質と量については、先にも述べたが定かではない。今、私達にとっては、与えた影響の質量がいかなるものであったかではなく、明らかに影響を及ぼすものであると評価されたことであり、それがために県条例で規制をしようというふうに社会問題にまで発展したという事実こそが大切なのである。

みっともない屁理屈

それでは一体私たちの業界はこうなることをどのように把握していたのであろう。メダルゲーム協議会から全日本遊園協会に引き継がれた「メダルゲーム場運営基準」は、本紙でも再三再四掲載されたのでご存知の方は多いと思う。メダルゲーム協議会は、この件について、当時でさえも今日こうした問題が起り得る危険性について明確に予知し、その自主規制の骨子の中には、換金換物といった賭博行為の禁止と同時に、十八歳未満の青少年の客の立入りを禁止する項目を掲げている。この運営基準がきちんと守られていれば、賭博行為による検挙はもちろんのこと、県条例で規制されるといった事態も当然のことながら生じてはいない筈である。さらに同協議会は、店名や宣伝文言に、ギャンブルを連想する表現を使用しないよう規定している。ギャンブルにイメージが複合することで、社会に対する影響を排除しようという配慮に依るものであったと思われる。また、二十台以下のメダルゲーム機の設置店は、メダルゲーム場の営業が成立する一応のめやすとして、また、店として健全な営業方針が貫ける規模の施設として、二十台を最低基準と考え、それ以下の数の店の不適切さを指摘している。

つまりこうした運営基準が制定された背景には、メダルゲームは、都市型の大人対象のゲーム場であり、そうしたマーケティングポリシーに基づいてはじめて成り立つものだという認識が根底にあった。言いかえれば、そうでなければ成り立たないはずであり、あえてそれを実行すれば、成り立たせるためになんらかの不都合を犯すであろうことを予知したのであった。その予知は不幸にして現実のものとなり、賭博違法営業にはじまり、子供を客に引き入れる破目になった。二十台以下どころの話ではなく、子供対象に、たった一台でも用をなす単品ロケ用のメダルゲーム機が出まわるに及び、当初のメダルゲーム協議会の聖域は踏みにじられてしまったのである。協議会の精神を受け継ぎそして守った全日本遊園協会はまさに自分の業界を擁護し、防衛しようとする旗手である。

今、こうした協議会、協会の呼び掛け、アピールは一見無能であったかのように見えている。現実はこのアピールに反し、社会問題化しているからである。しかし、この呼びかけ、指示するところの運営基準は、まさに正論であり、この基準を守ることこそが業界を防衛する最良の方向であることは依然として正しい。目下の現状は不幸なことに自らの手で業界を守る方向の力が弱く、県条例や警察の力を借りなければならない有様である。この不幸な状態を一日も早く脱却し、私たち自らの手で業界を守り育てる術を取り戻すべきである。そのためには、今は一つの試練と考え、社会と協調し得る方向、すなわち、メダルゲーム場運営基準を守る方向へ立ち戻る姿勢が、何にも増して必要であろう。今がその時であり、勇気をもって立ち戻るべきである。

【この項了】

これだけは知っておきたい
メダルゲーム場運営基準

【解説】これはメダルゲーム場を運営していくに当って、是非とも守らねばならない自主規制点であり、警察庁の指導に従って、メダルゲーム協議会(現在は解散)ならびに全日本遊園協会(JAA)で制定した画期的な基準である。

刑法からくる賭博行為禁止は言うに及ばず、メダルゲーム場が営業を進めていくに当って、総合的な観点から自主規制をふまえねばならないが、この基準はその最低限のリミットを明らかにしているわけで、より一層健全で明るいメダルゲーム場にするため、業界関係者はさらに研究努力すべきであろう。

この基準を守り育てることによってメダルゲーム場が発展していくのである。

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。

1　賭博行為の禁止

Ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は、一切しない。

Ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。

2　宣伝文言及び店名の規制

Ⓐ　賭博行為であるかのように誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。

3　取得メダルの預かりの規制

Ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。

Ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。

4　店内照度規準

Ⓐ　店内照度は、床面で一〇ルックス以下にならないよう、配慮する。

5　営業時間

Ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後十二時までとする。

6　十八歳未満の者の入場制限

Ⓐ　保護者の同伴のない十八歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない(ゲームをさせてはならない)。

Ⓑ　午後十一時以降は十八歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。

Ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。

7　偽貨対策

Ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を三〇㎜以上とする。三〇㎜以上とすることが困難な場合には強磁性体の材質を使用することとする。

Ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和四十九年十二月三十一日までとする。

8　使用後のゲーム機の再販規制

Ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。

9　最低営業規模

Ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、二〇台とする。

10　関係官庁の指導の尊重

Ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときはその方向に添うよう最善の努力をする。

11　開業届出書類の提出

Ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により所轄警察署に届出をするものとする。

警察署長殿

メダルゲーム場開設届

このたびメダルゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人　住所

氏名　㊞

	1.開設年月日 昭和　年　月　日
2.事業所名	3.事業所責任者
4.事業所住所	5.電話番号 (　)
6.会社名	7.代表者
8.会社住所	9.電話番号 (　)
10.使用機種名 イ.スロットマシン(シングル)　台	ニ.マスゲーム　台
ロ.スロットマシン(マルチ)　台	ホ.対人遊具(ルーレット等)　台
ハ.ビンゴゲーム　台	ヘ.その他(　)　台
11.使用メダル イ.直径　mm / ロ.厚さ　mm	ハ.材質　mm / ニ.見本
12.店内照度　ルックス	14.特記事項
13.営業時間 イ.平日　時より　時まで	
ロ.土曜　時より　時まで	
ハ.日曜　時より　時まで	
3枚複写 1.警察署 2.事務局 3.届出人	受付 年 月 日 / 担当者 / 備考

添付書類　1.会社経歴書　2.会社登記謄本　3.使用メダル見本
(個人の場合は　1.履歴書　2.戸籍謄本　3.使用メダル見本)

ATE'78★ATE'78★ATE'78

ATEで見た注目される今後の傾向

（主として乗物機編）

（前号からのつづき）

アーケードゲーム機では前述のほか、簡単な仕組みだが、子どもたちに夢をもたせるような機械は少なくなく、アークセールス社「ギフトギャラリー」なども結構人気を集めていた。

また昨年のIAAPAショーで人気第一位となった予言機械「モーガナ」は、新しい観点に立つ面白いアミューズメント機で、これへの人気も高かった。

次に英国のいわゆるフルーツマシンであるが、遊技料金ないしペイアウト最高限度などの変更により、かなりもたついてはいたが、昨年どおりの出展ぶりであった。と言うことは、およそ一種の風俗営業許可のもとにあって、なんら活気がなく、新しい境地を模索するなぞということのない、沈滞したふんいきだ、と言うことである。そのようすは、前号でとりあげたTVゲーム機、CPUフリッパーを含めた各種アーケードゲーム機の活気とおよそ対照的で、見る影もない。

さて乗物機の分野においては、除々にではあるが新しい方向にむかいつつある。「アストロライナー」など最新大型機械の紹介を頭に、各種小型、中型の乗物機が展示され、伝統から導き出される工夫が見受けられたほか、次の機械が目立った。

(1) モデルコイン社の「ヘリコプター」、一人用と二人用。ワイドなフロントカバーと斬新なデザインに、大がかりな動きが加わって、この分野では一番の人気となった。

(2) ATM社の「レーシングチーム」一人用。リアルな動作などに加え、後部車輪が基台につけられたロールの上を走り、回転するというもの。この写真は撮るのに実に苦労したが、それほど大勢の人だかりであった。

その他は、標的つき小型乗物機を四機種出展したモデルレーシング社、飾っ気のない二人用ミニメリー型（平面を回転していく）の小型乗物機などのJMキディ・ライドなどで、静かな進展ぶりがうかがわれる。

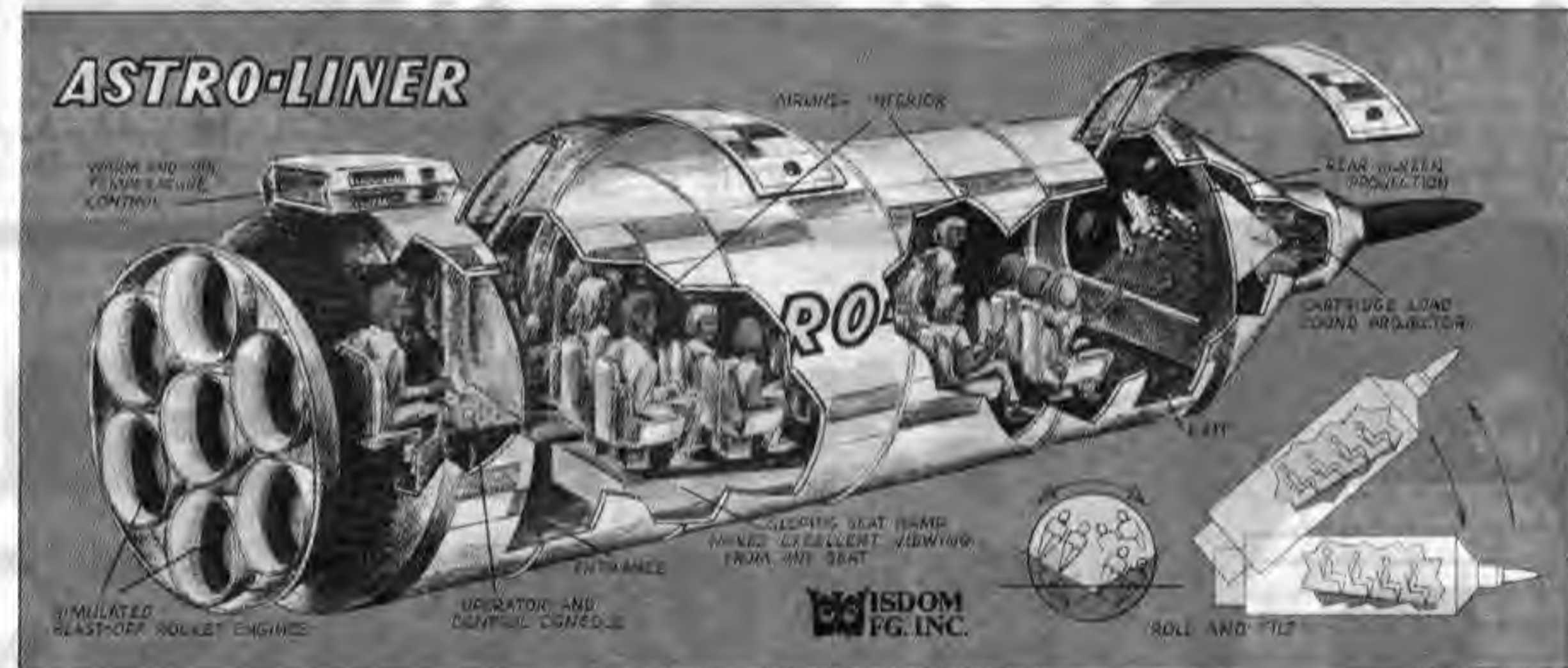
なおATEでは例年のごとく毎夜パーティー、レセプションが盛んに行なわれ、国際的な親善活動（それは事業にもつながる）が見受けられた。また最終日の夜は、BACTA（英国のAM協会）の大パーティーとなり、記念すべきものとなった。

小型乗物機　伝統プラスひと工夫

ラッファー・アンド・ダイス社の小間で展示されていた、A、T、M社の小型乗物機「レーシングチーム」。要するにオートバイなのだが、後部タイヤが回転しており迫力はかなりのものであった。

ヘリコプター

モデルコイン社の新製品として展示された「ヘリコプター」は二種類あって、上へあがっていく一人用とブルブル震えるだけの二人用のいずれもが人気を博していた。乗ったとき前部の見晴らしがよいのが特徴。

左の写真は一人用「ヘリコプター」

パームコートならぬふもとのテント張りの特設会場でRGミッチェル社が、各種の小型、中型乗物機を展示するかたわら、「アストロライナー」をミニチュアで示し、紹介していた。外部からではわかりにくいのでカタログの図をここに掲げる。この機種は昨年のIAAPAショーで大人気となったもの。

ATE'78★ATE'78★ATE'78

それでも技術は進む

アルカ社の小間で展示された米国のバッカスゲームズ社「モーガナ」は、顔がスクリーンになった予言者にムービーで投影した、リアルな予言機械。昨年IAAPAで受賞している。

見直してよいゲーム機

写真で紹介できそうもないのが、トーマス・オートマティック社の「アンティック写真館」で、それは要するに十九世紀ビクトリア朝のセットと衣裳を用意したもので、古き良き時代の〝自分の〟写真を撮影しようとする撮影館なのである。

なぜ紹介できないかと言えば、人だかりがすごくていい写真がとれなかったから。

このほかにも載せたいものが多くあるが、「海外の話題」などでもとりあげることにしよう。

上は左から右へ転ってくる景品のボールを実際に射ち落すというアークセース社の「ギフトギャラリー」。左はお金を入れるとニワトリが卵（景品）を落とすALグループの「ラッキーエッグ」。

おなじみアカデミー・サイン社の小間には、きれいな電飾が見る人をひきつけている。

国際化したアミューズメントニュース ―― INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

海外の話題

会場変更の可能性
年々大規模になるAMOAエキスポで検討

ことしのAMOAエキスポは十一月十日から三日間、シカゴ市にあるコンラッド・ヒルトンホテルで開かれることになっているが、ひょっとすると会場の変更があるかも知れない。

それは昨年のAMOAエキスポでもかなりの意見が出たことであるが、すでに出展規模が大きくなりすぎており、コンラッド・ヒルトンでは狭まずぎる、という理由があるからである。

このためAMOAの専務理事、グランガー氏は同市内の適当な開催地を調査しはじめており、二、三の候補地に当っているが、まだ結論は出ていない。

その第一候補地は、新ホリディ・イン・マートプラザ・エキスポセンターであるが、宿泊の便が悪いのが欠点。その第二は目下建設中の新マリオットホテルで、宿泊には十分だが展示会場の広さを持っていない。

第三にハイヤット・リージェンシーホテルの名もあがったが、建設が今秋に間に合わない。従って、第一、第二の候補地をうまく組合せて利用しようか、とも考えられており、なかなか決まりそうもないのが、目下の現状である。

AMOAエキスポは、次第に発展を増す全世界のアミューズメント産業の指標として、年々規模を増しており、また来年は自販のNAMAとも協力して開くことになっているため、会場選びも慎重と見られる。

mr. R. D. Bellis

英国コインコントロールズ社(Coin Controls Limited)の社長ベリス氏。地道なパーツ分野だが、世界的な技術を持っており日本へは旭精工を通じて各種機械に使われている。

新機軸打出す
東部オペ、セガビジョンなど
（セガ社）

米国カルフォルニア州レドント・ビーチにあるセガ米国支社から明らかになった、昨年六月末までの同社七十七年度決算報告書によると前年にくらべ同社利益が落込んでいるが、それは米国東部でのオペレーション投資の影響とのことである。

同期売上げ額は二九、九九七千ドル(同年二一四、二二九千ドル)で若干増加となったが、純利益は三四七千ドル(前年一、九一六千ドル)と減少した。

同社報告書によると、売上げ増加は「セガ・ビジョン」の販売増と東部SCでの売上げ増加が大きな要素となっており、純利益は東部SCへの投資によるとのこと。

同社は昨年十月現在、東部において「セガセンター」「オズ王国」の名のもと、SCでのアミューズメントセンター開設を十一店舗も持つに至り、さらに増設する姿勢を打ち出しているが、それは高収益を約束するものだとしている。また七八年度は、日本にある同社の機械開発力をいかんなく発揮し、リーダーメーカーとしての立場を貫ぬくとのことである。

この他、同社はことし「セガ・ビジョン」の新たな展開を意図しており、総合的なアミューズメント機器産業の世界的リーダーとして、ことしの活躍ぶりを見守ってくれるよう呼びかけている

バリー社に販売許可
カジノ合法化したアトランティック市で

米国東部はニューヨーク州のお隣りにあるニュージャージー州のアトランティック市で、一昨年に住民投票の結果、ギャンブルを許可することになったが、いぜんとしてカジノ(公認ギャンブル場)は開設に至っていない。

これは同州の「カジノ管理法」に制約されているためであるが、最近になってようやく同州へのスロットマシン持込み許可が同法のもとで可能になった。この光栄に浴したのはバリー社で、これが持込み許可証を持つに至った最初の会社となった。

バリー社は一昨年来、非常な喜びようで同市のホテル買収に乗り出し、これまでデニスホテル、MBホテルの二つの大きなホテルを手におさめ、カジノ開設に意欲を強めているが、やっとスロット持込みにこぎつけたわけである。

同市のカジノが順調にいけば、ラスベガスとは多少趣きの異なるギャンブル名所が誕生することになるが、果して今後どうなるか、依然不明のままである。

話題のマシン

セガ社から3機種発売
CPU採用TVゲーム
「シーソー」「ディプス」に「ワールドカップ」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二—三一七一、ローゼン社長）からこのほど、「シーソージャンプ」、「ディプスボンプ」、「ワールドカップ」のTVゲーム機三機種がそれぞれ発売となった。

まず「シーソージャンプ」は、TV画面内のシーソーを操作し、うまくジャンパーを飛び上がらせ、画面上部の風船を割ることにより得点を上げていくという遊び。

コミカルなジャンパーの動きにより風船を割っていくが、風船は下から順に黄色、緑色、青色の三列になっており、それぞれ一個二十点、五十点、百点の得点。一列全部割るとボーナススコアーとして順に二百点、五百点、千点の得点が加わる。また一回ジャンプするごとに十点ずつ得点する。

ジャンプへのトライ回数は三、五、七、九回までの四段階切替え。また最上段の青色を全部割ったときは、ボーナスジャンプとして、もう一回トライできる。一点得点（ゲームごとに異なる）を越えるとクレジットが追加され（リプレイでき）る。

音響効果つき、CPU採用マシンで、定価五十五万円。

「ディプスボンプ」はTV画面内の駆逐艦を操作し、うまく爆雷を投下して海中の潜水艦を撃沈していくという遊び。潜水艦に表示されている点数が、そのまま得点になり、深く潜行するものほど難しく高得点である。

うかうかして、潜水艦の機雷で自分の駆逐艦がやられてしまうと、それまでの得点が半分になってしまう。沈めた潜水艦は画面下部に表示され、ゲーム終了時にはボーナススコアーが加わる。

音響効果つき、CPU採用マシンで、定価六十三万円。

三機種めの「ワールドカップ」は二人用TVゲーム機で、画面左右に分かれた両チームによるサッカーゲーム。右側は白で左側は黒のユニフォームの選手が、まずキックオフで試合開始。

選手の動作はトラッカー・コントロールで操作していくわけだが、これは球状になった操縦装置で、これを回すと選手たちは一斉にその方向へ動く（ただしゴールキーパーだけは上下移動しかできない）。コントローラーを速く回すと選手は全力疾走し、ゆっくり回すとスロースピードになる。

またボール・コントローラーを操作し、選手がボールをキープする位置を決める。この位置によりボールの方向が変っていく。シュートに成功すると得点になり表示されるが、ゲームそのものはタイマー（六十秒から九十秒）で制限されている。

選手の動きがおもしろく、音響効果（カートリッジテープ採用）もおもしろい。定価未定。

シーソージャンプ

ディプスボンプ

ワールドカップ

CPU採用、電子回路スロット
スーパーライン
風営認可
パブコ

電子回路によるスロットマシンの風俗営業許可機「スーパーライン」が、大阪パシフィックベンディング㈱（本社＝大阪市北区天満二の七の十一、☎三五一—七九七一、古田収二社長）から発売されることになった。

遊技方法は三メダルのファイブライン方式に、ボーナスゲームが加わったものであるが、CPUを採用し、電子回路でできたスロットマシンであることにより、各種の点検装置、適中ライン表示、払出枚数表示などが加えられているのが特徴。またリールストップは瞬間停止方式になっている。

同社によると一月二十日に大阪府公安委員会、二月十五日に東京都公安委員会でそれぞれ風俗営業機種として認可された。

スーパーライン

ホープの BLミニカー
SC向け小型

㈱ホープ（川崎工場＝川崎市中原区今井上町五十、☎（〇四四）七二二—六一四一、小野定良社長）から発売される、ミニバッテリーカー「消防車」と「バス」。

SCでの室内空間をより有効に使えるよう、サイズは53×90×55㌢とかなり小さくなった。重さは約45㌔。一人乗りで最高時速三・五㌔。

三月上旬から発売で、定価が十六万五千円と求めやすいのも特徴。同シリーズの第三弾は「パトカー」の予定。

ミニバッテリーカー「バス」㊧と「消防車」

話題のマシン

新製品のラッシュ
タイトー

新製品ラッシュという様相を見せている㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二の五の三、☎二六四—八六一一、コーガン社長）から、欧米フリッパー二点、独得のジューク一点、TVゲーム機二点の五機種が発売に入っている。

エイトボール
驚異の記憶再現

まず「エイトボール」は米国バリー社製4Pフリッパーで、電子回路採用で驚異的な内容を持つもの。その最大の特徴は4Pで自分の順が来たとき前回の自分のプレイフィールドが再現されるというメモリー&リコール（記憶し再現する）システムになっている点。

フィールド上のゲームテーマは①から⑦がソリッドボール、⑨から⑮がストライプボール、⑧がニュートラルになったプールテーブルゲームであるが、スピンゲートが大きいこと、スーパーボーナスがあること、ブレークレーンのキックバックのあること、バンクショットレーンが新しいことなど数多くのフィーチャーがそのまま特徴になっている、米国でも大きな話題となった機種である。

一月下旬発売で定価七十九万円。

エイトボール

イカルス
スペイン製最新F

次にスペインのリセル社製4Pフリッパー「イカルス」であるが、これはドロップターゲットとキャプティブボールのフィーチャーによる新しい遊びかたが加えられている。ドロップターゲットバンクにより、得点の動きとキャプティブボールの動きが変わる。

またターゲットバンクを連続してリセットすることにより、プレイヤーはたえずダイナミックな楽しみかたができる。ロールオーバーを三つとも一直線に通ることも可能。

三月上旬発売予定で、定価五十九万円。

イカルス

トパーズTK
カラオケ内蔵JK

同社発売となった「トパーズTK」は、カラオケテープデッキを組込んだ新型のジュークボックスで、レコード演奏もできるしカラオケテープジュークとして使うこともできる。

これはシーバーグ社製ジュークボックス「S・100・トパーズ」にカラオケ装置を内蔵させたもので、ジュークボックス本体のアンプスピーカーを二通りに使える点で画期的と言えそう。

硬貨作動はテープ側優先で、テープを入れておくとカラオケが始まる。またレコード演奏中でもテープ側を選択すると切りかえられる。なおテープ演奏終了時にはテープカセットが飛び出す。

電子エコー装置つき、硬貨連続投入も可能。テープ五十本、歌詞集二冊、ラック、マイク一本つきのセットで定価九十四万円。

トパーズTK

スーパーブロック
タテ型壁こわし

同社TVゲーム機「スーパーブロック」はタテ型で壁こわしゲームとなっており、キャビネットなどに工夫が見られる。それはまず、TV画面に入ってくる外部からの光をカットするようなキャビネット設計となっていること、また画面フィールドの周囲をカラフルに囲み一段と鮮やかにしたことで、これらにより一層ゲームの内容に集中していくものと考えられる。

二月中旬発売で定価四十二万円。

スーパーブロック

TTアクロバット
サーカスT型に

次に「TTアクロバット」は、同社が先ほど発売した「アクロバットTV」のテーブル型で、二人用で遊ぶときに画面内容が正反対に変っていくもの。

一人用、二人用のボタンは人物の表示になっていたり、テーブル自体にもさまざまな改良のあとが見受けられる。

二月下旬発売で定価四十六万円。

TTアクロバット

話題のマシン総目録 No.5

（第86号～第90号）

本紙第86号から第90号の「話題のマシン」でとりあげたマシン総目録です（これ以前のぶんは第71号、第76号、第81号、第86号に総目録を掲載しております）。
配列については、❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻ジュークボックス（カラオケジュークを含む）などに分類し、それぞれ掲載順となっております。社名（略称）のうしろの番号は掲載号の号数です。

おさるのかごや
童謡シリーズ第2弾。曲に乗っておさるのかごやが一周してくる。この中にタヌキ、ウサギ、イヌのいずれがいるか当てる。定価46万円。【タイトー】No.89

パチンカー
電動パチンコで約30秒18玉を打ちつづける。セーフ穴に入ると中央に点数表示。30点で景品、35点で再ゲーム。定価22万円。【昭和遊園】No.88

エレベーター
新発想のプライズマシン。デパート断面図で、４基のエレベーターにうまくボールを乗せていき1階から7階まで行くと景品。定価26万円。【セガ社】No.88

電動パチラー
風俗営業用メダル式パチンコ。30秒間に電動パチで玉を打ち、中央に表示された得点が31点以上になるとメダル払出し。定価９万円。【タイトー】No.86

カラービンゴ
６人用のマスメダルゲーム機。それぞれのビンゴカードにメダルを賭け、カラーボールが一つずつ降りてきて点灯させていく。定価260万円。【タイトー】No.87

コンチネンタル・マークV
本格的な国産マイコン採用スロットマシン。電磁ソレノイドによるリール回転停止機構、心地よい電子音と手応えが特徴。定価 未定。【ユニバーサル】No.87

ベースボール・メイト
野球を題材にしたメダルゲーム機。ヒットからホームランまでの４種類を当てるが、バッターボタンで操作もできる。定価39万５千円。【アイビーエム】No.86

V・12'スーパーカー
ワイドスクリーンで奥行の小さいドライブゲーム機。並走車はミニチュアを使ってリアルになっている。音響効果つき。定価65万円。【関西精機】No.90

スティング39
４人用の景品とりゲーム機。百円で３回挑戦でき、ボタン操作でアームを動かし景品を手元まで落してくる。電子音つき。定価76万円。【豊栄産業】No.89

バイキング2
圧縮空気を採用したエアーアクションシリーズの乗物機。垂直上昇、旋回の動きが加わった。定価95万円。【タスコ】No.90

消防車と高速バス
２台ともＦＲＰボディ、ゲルコート仕上げで軽くて丈夫なのが特徴。２人乗りで常時ランプ点灯。定価50万円。【カワクス】No.90

スーパーカー
豪華なスーパーカーをデザインした、長さも約２ｍの２人乗り乗物機。定価50万円。【キクチハンド】No.89

カーフェリー
基台が水面で、２人乗りの船はピッチングとローリングの動きをする。ランプ点滅に波の音が加わっている。定価43万円。【朝日科学】No.88

チューリップライド・リカちゃん
女の子を対象とした乗物機で、リカちゃんが話しかける（音響カセットカーステレオ採用）。赤色と黄色の２種類。定価23万円。【日娯】No.87

スキーパンダ
フライング・シーソーライドのシリーズもの。誕生待たれるパンダ２世を組合せた親子パンダ。「スキーリカちゃん」もある。定価23万円。【日娯】No.87

ロマンジューク・マーク7
同社製カラオケジュークの最新版。ミキサーアンプ採用、エコー内蔵、テープ速度可変装置付、クレジット99枚までなどの特徴。定価46万円。【大知物産】No.89

160−STD4
シーバーグ社製 160曲用ジュークボックス。反射のないタイトルディスプレイデッキ、選曲ナンバーの点灯などの特徴。定価120万円。【タイトー】No.88

ビデオ・カラオケ
カラオケジュークにビデオの録画・再生装置をセットしたもので、利用客の満足感をきわめる。操作も簡略化。定価165万円。【タイトー】No.88

ベンド78
普及用カラオケジュークで、スピーカー内蔵。出る音の強弱に合わせて正面スクリーンが点滅する。定価18万３千円。【ベンドジャパン】No.87

ルミエール
60曲用の国産ジューク。片面カットで60枚まで収納できる。32曲までの記憶装置、電子エコーチェンバー内蔵。定価68万円。【東海リース】No.87

オーケストラ1400
同社カラオケジュークの最新版。小型の「ジュニア」、ホテル旅館用の「ジャンボ」などと3種類揃った。1400はセット定価45万円。【ジャトレ】No.86

ゴールデンアロー
ゴットリーブ社製１Ｐフリッパー。ナンバーシーケンスのフィーチャーつき。ターゲットにより矢印が移動する。定価57万円。【タイトー】No.88

ノーチラス
ザッカリア社（イタリア）製１Ｐフリッパー。深海を探険する潜水艦をデザインし、音響効果が楽しめる。定価52万円。【タイトー】No.86

スーパースピン
ゴットリーブ社製2Ｐフリッパー。ロトターゲットとバリーターゲットをフィールド上でうまく組合わせている。定価63万円。【タイトー】No.86

スターシップ
アタリ社製の立体感あふれるＴＶゲーム機。４種類の目標を２種類のミサイルなどで攻撃する宇宙船がテーマ。定価86万円。テスト機構付。【ナムコ】No.87

ディプスチャージ
グレムリン社製ＴＶゲーム機。海上の戦艦を操作し海中の潜水艦を攻撃する。高得点でタイム延長などボーナスフィーチャー。定価83万円。【エスコ貿易】No. 86

ビッグキック
同社ＣＰＵシリーズの１Ｐフリッパー。明るいデザイン、フィールド中央の赤い円盤が特徴。音響効果、テスト機構つき。定価62万５千円。【セガ社】No.90

ツインゲイン
リセル社（スペイン）製 １Ｐフリッパー。２つのバリーターゲットで得点が増加していく。スピーディーなフィールド。定価50万円。【タイトー】No.90

ファイアー・クィーン
ゴットリーブ社製２Ｐフリッパー。ドロップターゲットの組合せで次第に得点をあげていく。定価62万円。【タイトー】No.90

ワイルドカード
ウィリアムズ社製１Ｐフリッパー。ターゲット、キックアウトなどによりフィールド上の８枚のカードを次々と点灯させる。定価57万円。【セガ社】No.89

サブハンター
TV画面内の自分の駆逐艦から海中の潜水艦を攻撃する。撃沈すると海底に一隻ずつ表示されていく。定価65万円。【タイトー】No.89

スーパー・スピードレース
シットダウン型で23インチカラーＴＶ画像のドライブゲーム機。高得点になることに仕掛けがある。定価96万円。【タイトー】No.89

カーツーンガン
ＣＰＵ採用、ミラーを使い奥行あるカラフルなＴＶ画面で、砂漠の中の動物などを撃つ。コミカルな動作など。定価69万５千円。【セガ社】No.89

サーカス
エキシティ社製のコミカルなＴＶゲーム機。シーソーを操作しピエロを飛び上がらせ、風船を割っていく。ボーナス得点も。定価79万円。【タイトー】No.88

M79アンビッシュ
ラムテック社製のＴＶガンゲーム機。砂漠の中の３種類の敵乗物を攻撃するがUNトラックを撃つとペナルティ。定価89万円。【エスコ貿易】No.88

スーパーバグ
アタリ社製のＴＶドライブゲーム機。コースがどんどん変化するのでドライブテクニックが楽しめる。音響効果も。定価96万円。【ナムコ】No.87

ポップアップ
5列のラインのうち点灯しているラインめがけて、手前のボタンを叩いてボールをうまく通すと景品が出る。定価24万円。【こまや】No.87

ニュー・クレージー15
クレージー15に音響効果、玉あげ装置が加わった。玉をはじき穴に入れ、バックガラスの列を三つ並べると再ゲーム。定価32万円。【こまや】No.87

アミーダー
新型パチンコゲーム機で、釘のかわりにクラゲ型のピン。その間を玉が進み、入賞穴に十回入るとオマケが出る。定価14万円。【名豊商事】No.86

サーカスサーカス
シーソーをうまく操作してピエロを飛び上がらせ、上の風船を割るＴＶゲーム機。ボーナスフィーチャーが多い。定価55万円。【ユニバーサル】No.90

アクロバットＴＶ
「サーカス」にミラーを使い奥行を出し、バックをカラフルにした本格版。コミカルなピエロの動作と音響効果。定価59万円。【タイトー】No.90

テーブル・コンピューター
テーブル型ＴＶゲーム機でゲーム内容は基盤ボードの交換により何種類も。第１回は壁くずしゲーム。定価37万円。【ツムラ】No.89

ニューシューティングトレーナー

NEW SHOOTING TRAINER

デザインが新しくなっていっそう雰囲気が盛りあがります。
コンパクト化されお求めやすい価格になりました。

¥230万➡ **120万**

カーニバル

ご好評により再輸入絶賛発売中❢

(プレイマティック製)

カートンガン

デザートパトロール

かくれたるヒット商品!!

デッドライン

ビッグキック

(セガ製)

ジャンクヤード

スーパーバグ

ラグナレーサー

—TOTAL LEISURE SUPPLIER—
ESCO TRADING CO. INC.
株式会社 エスコ貿易　東京都港区三田3−5−16
〒108 TEL03(455)6511㈹

株式会社 大阪エスコ
〒556 大阪市浪速区元町4−335「ビル3F)
TEL 06 (647) 4455

ショップ
東京都目黒区青葉台3-18-10(第1目黒橋ビル102号)
〒153 TEL 03 (464) 1415

スペースギャンブラー

点数は初の電子表示になり、音響も効果的な電子音でお客様をひきつけます。マシンは安全性が高く信頼できます。

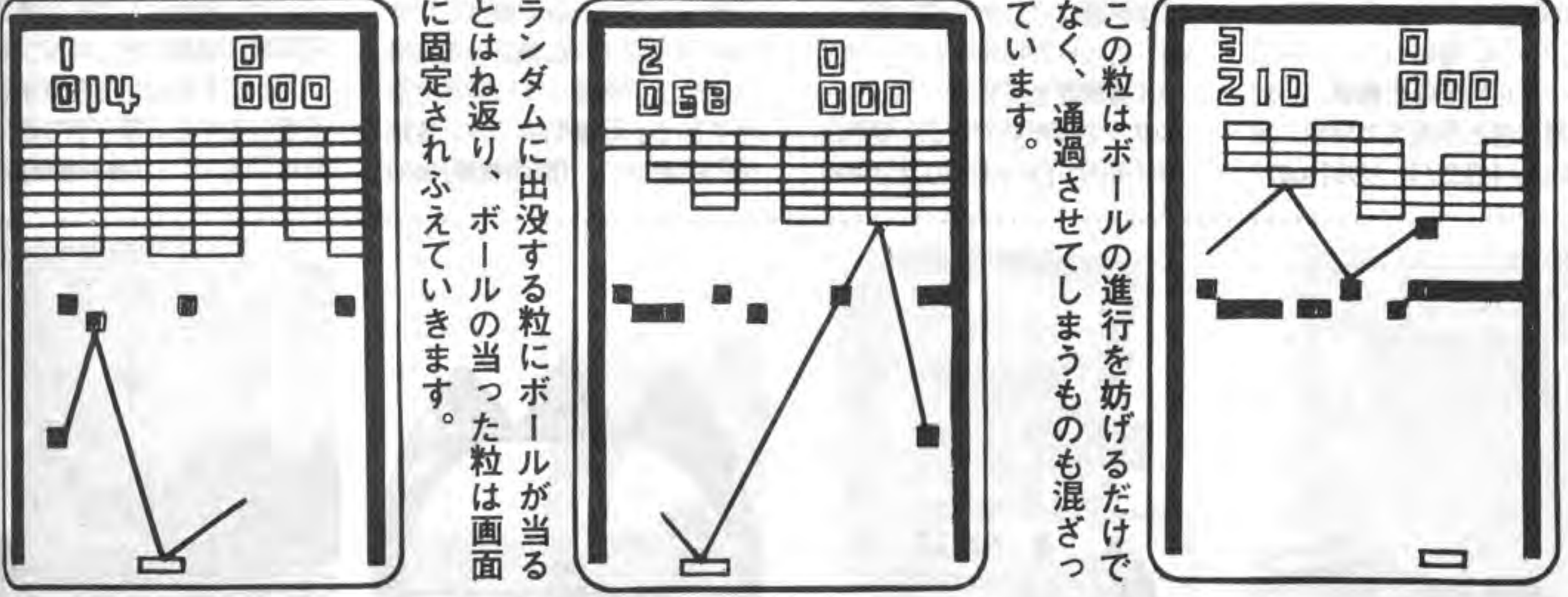
(プレイマティック製)

人間のおどけたポーズが楽しい

バルーンサーカス

ジャンプ台から飛び降りて、シーソーではね上った人間が風船を割りその得点を競います。
風船の中には、ボーナスポイントとなるものも含まれています。人間をシーソーで受けそこなうとこっけいな音楽が流れて、プレーをいっそう盛り上げます。
ひとつひとつパンパンと割っていく爽快な気分は、何度でもプレイしたくなる魅力的なゲームです。

超えてるマシン。創意の スーパーブレイク

障害物がある事により、一ヵ所だけ狙う事や、返るボールの位置を予測することが困難になりました。

この粒はボールの進行を妨げるだけでなく、通過させてしまうものも混ざっています。

ランダムに出没する粒にボールが当るとはね返り、ボールの当った粒は画面に固定されふえていきます。

人気を独占したあの破壊ゲームが改良され、すすんだ内容で新登場❢
収益性の高いヒット商品です。

テーブルスーパーブレイク

スイッチ一つでブレイクアウトにも切替可能です。

各種テーブルゲーム 即納可能。

価値あるマシンの供給者として

拝啓　貴社益々ご隆盛の趣き、大慶の至りです。

今般弊社では、かねてより予告申し上げておりました新製品、①「テーブル・コンピューター」、②「テーブルアタック」の2機種が完成いたしましたことをお知らせいたします。

娯楽機業界もここ数年の間に目覚しい発展を遂げ、その地位も向上してまいりました。

弊社では日頃から、業界の健全なる発展は、高度な技術を駆使した秀れたアイディア製品を、より安くオペレーターに提供することであることを信じ努力を続けてまいりました。

このたび開発いたしました本製品は、この点を十分考慮し理想的な価格設定によって発表に踏み切っております。

機種内容は、①については「マイクロコンピューター」を使用したＴＶゲーム機で、新しい販売シェアを求めるように最適なテーブル型マシンであると自賛いたしております。

②についてはLSI使用のテーブルＴＶゲーム機として格安に提供できます。

なお、今後とも同種のマシンを一層安価に発売する計画も進んでおり、これこそ躍進の午年にふさわしい新タイプのゲームマシンとして、貴社の収益に寄与できるものと信じてやみません。

機種の詳細につきましては、ご一報いただければカタログを送付致します。まずは新製品完成発売のご挨拶方々ご案内まで。　敬具

テーブル コンピューター TABLE COMPUTER

テーブルアタック TABLE ATTACK

求めやすい価格（定価20万円）と4種類のゲーム

画期的なコンピューターマシン

定価37万円

仕様
● 横巾/750mm
● 奥行/500mm
● 高さ/650mm
● 電源/100V

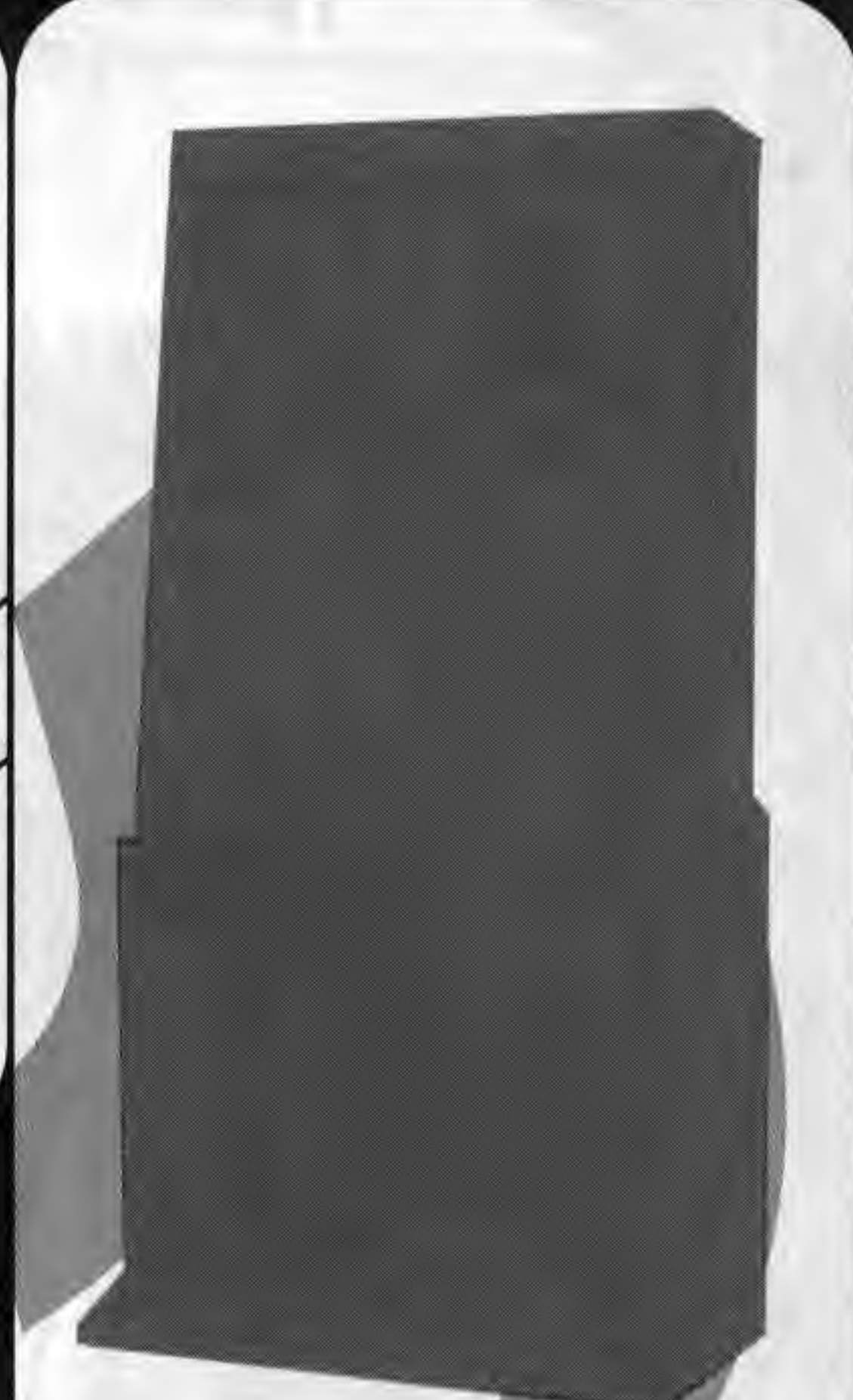
仕様
横巾/800mm
奥行/500mm
高さ/660mm
重量/25kg

株式会社 ツムラ
大阪市城東区諏訪2丁目7番3号
〒536　☎06(969)3531㈹

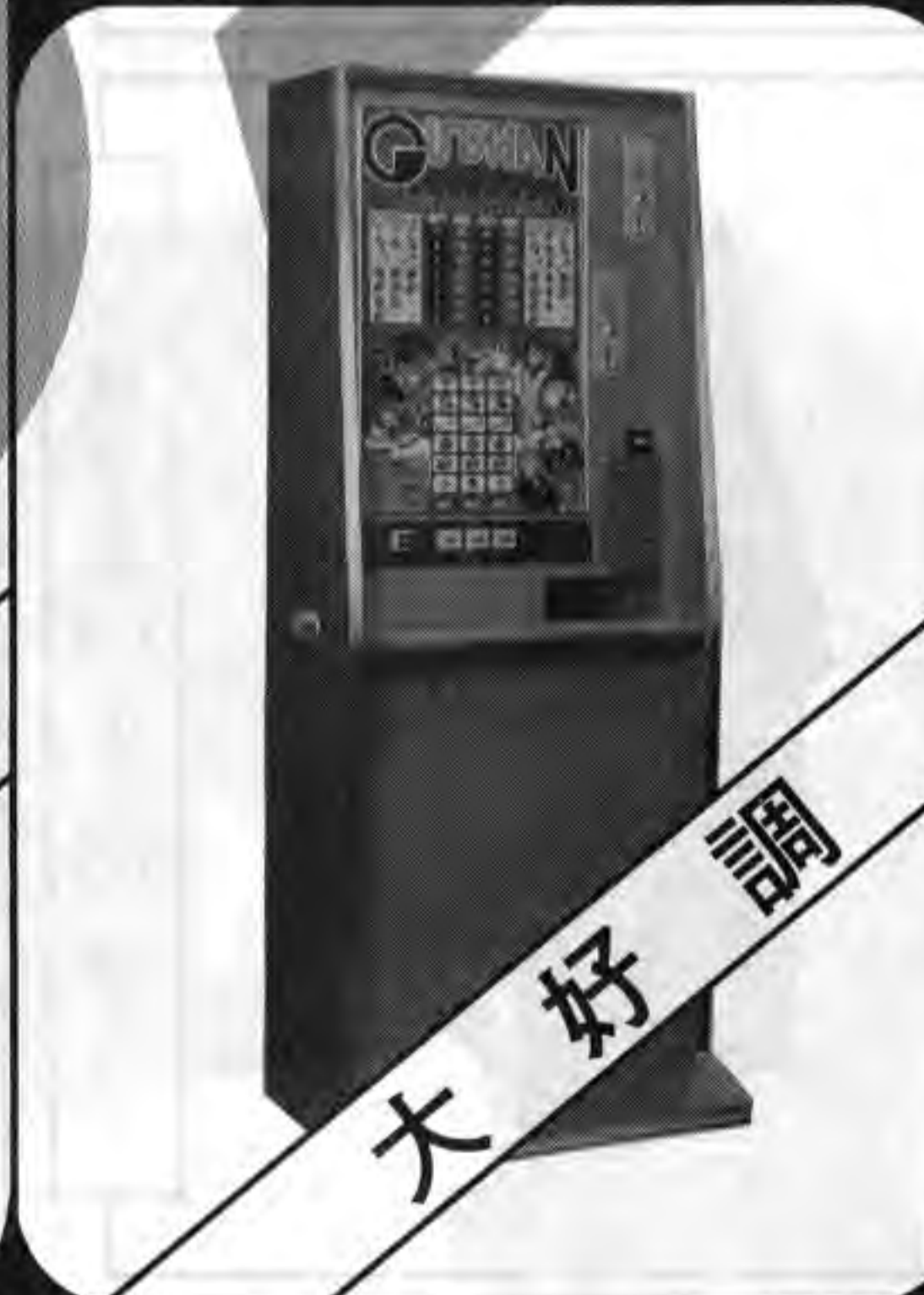
白男作修作（もと㈱アムコ、ダックス貿易㈱の社長）は、われわれに甚大な被害を与えて目下逃亡中ですが、所在等ご存知の方は上記まで是非ご連絡下さい。
（あつみ電業社、柳商会、野崎商事㈱、㈱ツムラ）

ピカレース　新発売

ピカデリーサーカス　伝統美

デイトナ200　高収益

ル・マン24　近日発売

一貫した開発思想の結晶です

どれもが一級品!! 用途に応じてお選び下さい。

本社／大阪市淀川区西中島5丁目11番10号
新大阪丸善ビル9Ｆ
ＴＥＬ06(305)1331(代)〒532

本紙主催第3回海外プラン

AMOA & IAAPA視察旅行

日程・11月11日～23日(13日間)
費用・¥558,000－

アミューズメントマシンの開発ならびに、オペレーションの発展は近年ことに国際性を帯びておりますが、その大きな指標となり毎年話題を提供しているアメリカのAMOAショー、ならびにIAAPAショーはことし十一月に開催されます。

本紙は例年どおりこの秋アメリカへ向けての海外視察旅行を企画、検討してきましたが、AMOAとIAAPAの両方とも主眼においたグループツアーとすることにいたしました。この二つの世界的総合展示会を視察内容としたのは今回がはじめてであり、相当に見ごたえがあるものと考えられます。

しかも過去二年間の米国AMOA視察の実績をふまえ、どうしたら旅行の目的（業務視察）を十分果せるか、また快適で安全な旅行となり十分な成果を持ち帰えるにはどうしたらよいか——など細部にわたってプランを練っており、安心してお申込みいただけるものと確信しております。

豊富な視察内容

日程などは左表のとおりで、AMOAショーとIAAPAショーとの間の期間は、ディズニーワールドなどを視察、その後はラスベガス一日、ロサンゼルスでのナッツベリーファームなどの視察に当てた内容ある米国アミューズメント業界視察旅行となっております（なお、シカゴとロサンゼルスで自由行動の日を設定し、固苦しさをやわらげました）。

日程が長いわりに昨年よりも旅行費用は多少割安になっておりますが、これは参加人員二十名以上を基にしているためで、参加人員が十九名以下の場合は変更されます。なお旅行費用の内わけは航空運賃、宿泊代、全朝食代、AMOAとIAAPAショーの登録費用、団体行動中の交通費、税金、サービス料、現地ガイド費用などで、旅券代その他個人的費用は含まれていません。

参加しやすい費用

実施までまだ六ヵ月ほどありますが、積立金などの方式も承りますので、なるべくお早いめにお申込み下さい。なお旅行の詳細については順次本紙で紹介していくほか、カタログ等も用意する予定です。お問い合せ、お申込みは左記まで——。

☎（06）345・0701㈱ジャスベル（担当力津）。
☎（06）314・0309アミューズメント通信社（担当赤木）

日程およびコース

日数	月日	訪問地　時間	摘要
1	11月 11日(土)	東京 発 15:45 ……国際日付変更線…… シカゴ 着 12:00	到着後ホテルへAMOAショー(登録)　(シカゴ)
2	12日(日)	(シカゴ)	終日視察 AMOAショー【11/10～12】(〃)
3	13日(月)	(シカゴ)	終日自由行動。希望者はシカゴ市内観光。(〃)
4	14日(火)	シカゴ 発 09:00 オーランド 着 12:15	到着後ディズニーワールドへガイド視察(ディズニーワールド)
5	15日(水)	(ディズニーワールド)	終日各自専門別視察 (〃)
6	16日(木)	オーランド 発 10:00 ヒューストン 着 13:10	到着後NASAスペースセンター(宇宙基地)視察(ヒューストン)
7	17日(金)	ヒューストン 発 08:40 アトランタ 着 11:21	到着後市内観光 (アトランタ)
8	18日(土)	(アトランタ)	終日視察 IAAPAショー【11/18～20】(〃)
9	19日(日)	アトランタ 発 10:10 ラスベガス 着 12:30	到着後カジノの研究 ダウンタウン視察後ホテルへ(ラスベガス)
10	20日(月)	ラスベガス 発 10:00 ロサンゼルス 着	到着後ナッツ・ベリーファーム視察(ディズニーランド)
11	21日(火)	(ロサンゼルス)	終日自由行動。希望者は市内観光。(ハリウッド)
12	22日(水)	ロサンゼルス 発 12:00 ……国際日付変更線……	
13	23日(木)	東京 着 16:25	

連続SF――㉖

希望（のぞみ）の島

―宇宙同時革命の結果―

有田佐市

歴史（C）

宇宙新世紀人・エプシロンは、さる日、喫茶店ジャカルタで一見分別がありそうな初老の男に合体した。

エプシロンとしては、この頃妙に気掛りになっている〈歴史〉について、この男が知っていることを探るつもりであったが、この男は所謂〈歴史〉についてはこれを否定したいという意識の方がむしろ強いようだった。

斜に構えたこの男が瞑想の姿勢をとりながら考えていることといったら、あまりにもそれが滑稽で、あまりにもそれがいじらしくて、エプシロンが思わずZ能力を失ってしまいそうになったほどのものであった。

エプシロンがこの男に合体した時、その時に生じた極微の誤差により、もっとも、うっかりして、たとえ極微の誤差とはいえ、そういうものが生じてしまうほど、エプシロンは〈歴史〉について熱意をもっていたのであるのだが、それが原因になってこの男は一体全体どのようにしてこの喫茶店から外へ出たらいいものかと苦慮しているようだった。

また、一方ではさっきから我慢に我慢を重ねている生理的欲求に絡まる問題があった。

エプシロンが〈歴史〉について調べてみたいと試みにZ能力を駆使してこの男に合体する際にごく微少なものではあったのだが時間的なぶれが生じて、その時の余波がこの男に後遺症を残してしまっていた。

合体する際にエネルギーの動きが極大から極小に振動するのだが、振動が終了する前に、エネルギーが極大に振っている時にエプシロンはこの男に合体してしまっていたので、この男に〈歴史〉という暗号を解読され、その上、この男は瞬時の裡に、極大から極小への動きを、無意識層の中でもいっとう意識に近い層で、束の間の幻影のようなものとしてではあるのだが、把んでいたようだ。更に、後遺症のような型でこの男は極大を意識させられていたのである。

男は、慌てるな、慌てるな、じっと我慢の子であれ、と自分で自分に説得を試み続けながらも、どうしたものかと、途方に暮れているようであった。

ガリヴァー感覚

エプシロンは、あの話に似ているなとそれをうけとっていた。

あれだ、スウィフトのガリヴァーにそっくりだな。

小人国でいろいろ異様な経験をつんで、ロンドンに帰ってきたガリヴァーが、人を踏み潰してはならない、何かを壊してはならぬと困惑を感じているのとそっくりそのままだ。

エプシロンはZ能力でただちに軌道修正を行わなければならないのだが、そうすれば勿論この男は小人国から帰ってきたガリヴァーが感じた困惑から解放されるのだが、少少、その男の困惑を楽しんでみたい気持がエプシロンの片隅ではたらいていた。

男は苦しんでいるようであった。

男の額に油汗が泛び、たらり、たらーりと顔の横の方から、首筋へ、顎の下の方へと流れてきだした。男は慌てて、それでもそっとハンカチをポケットから取り出し、静かに静かにその冷たい汗を軽く上から押え続けた。

その男は、自分を巨大な存在と意識させられてしまっていたのである。巨大な自分の巨大な汗が一滴でも滴（したた）り落ちたら大変な事故になってしまう。この喫茶店ジャカルタぐらいのものは一滴の汗に浮んで何処かへ漂流して行くのではなかろうか。ハンカチもそっと、そっと、ごくそっと取り出さなければなるまい。手荒にハンカチをポケットから引張り出したりしたらそれこそ風速五十米ぐらいの風がポケットからまき起り、ジャカルタの内部にいる人や、卓子や、椅子や、内部のもろもろのものが、全て壁に押しつけられてしまうのではなかろうか。

ひょっとしたら、テラスに面して大きな硝子の戸が数枚あるのだが、あの硝子戸はまき起る風にたいして到底もちこたえられそうには思えないものな、慌てずに、静かに、ポケットからハンカチを出して、軽く汗を押えてしまわなければ、これはもう大変なことになってしまいそうだ。

静かにそっとやったつもりでも、ほら、天井から吊してあるシャンデリヤが揺れ出したようだ。

お尻をお知らせ

こんなに巨大な俺はこの喫茶店ジャカルタのどこからどういう具合に出ていったら良いのだろうか。それにしても、先からずっとトイレに行きたいのだが、これはどうすればいいものか。汗の一滴でも落したら大事に到るのに、ましてトイレということになれば、太平洋の水を掻い出した後にでも果さなければ、ひょっとしたら俺のトイレによって、人類が絶滅してしまうというようなことにもなりかねまい。

うーん、背筋を冷たい汗が幾条も下って行く。これは、火野葦平の《糞尿譚》とは量的にも質的にも次元が違うわいな。

おや、おや、これはどうすればいいのだろう。生理的な欲求を抑圧していたら、ヴォア・アナールが生じそうだ。

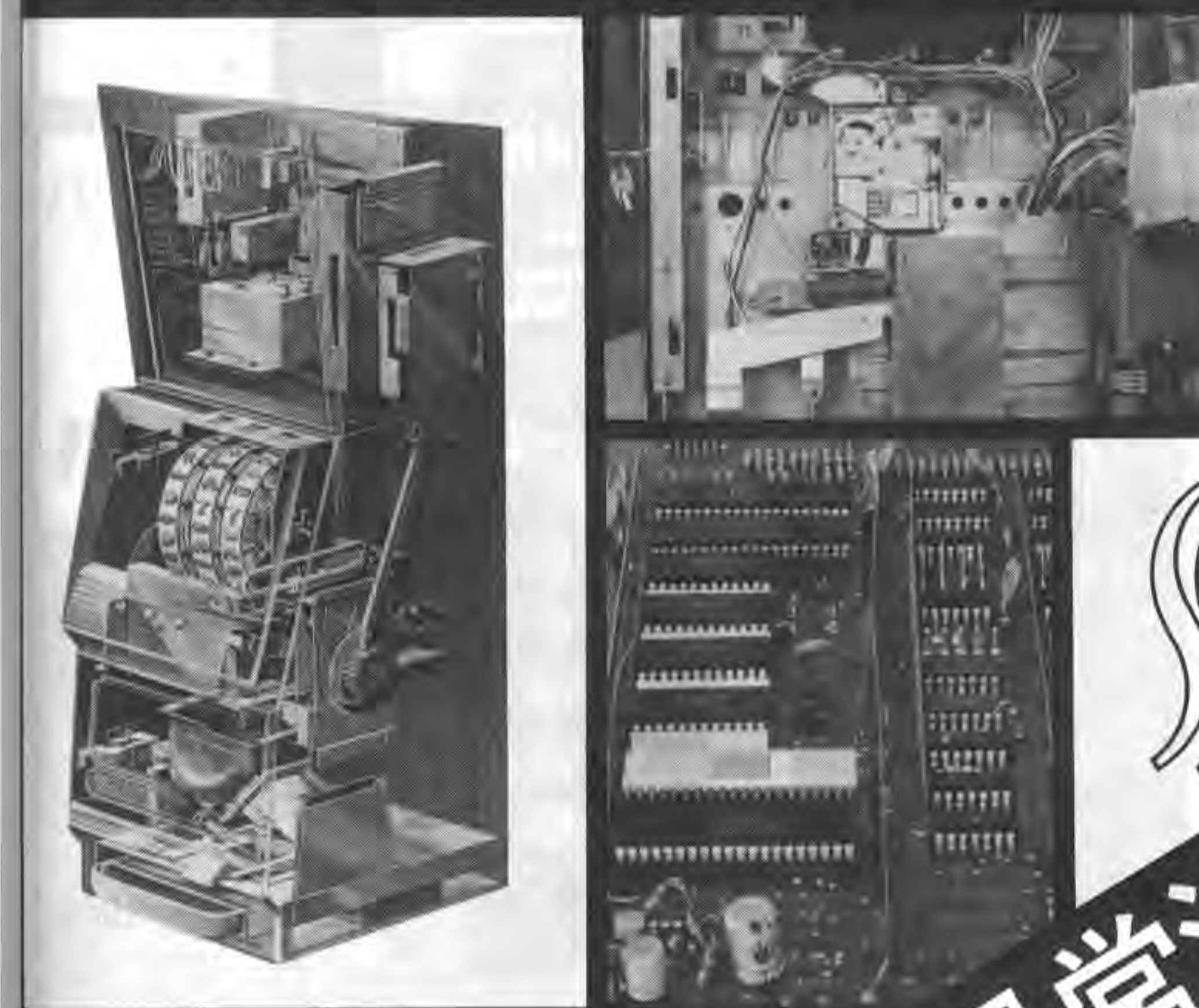
えーと、もう、説明する余裕もありませんが、参考までに述べさせて頂きますと、ヴォアは、フランス語で、〈知らせ〉とでも少少優雅にいいますと、まあ、〈知らせ〉でいいでしょう。〈アナール〉これは、〈お尻〉です。

そう、そう、PŪ とか、PPŪ.SSU.SŪ. とか、個人差があります、丁度、人も同じ個人差があるようにね。歌を唱って銭になる人もあれば、歌を唱わない方が銭になる人もいる。漬物が腐ったりするようでは唱わないのが結構でやんす。

歌は唱おうとしなければそれでいいのだが、ヴォア・アナールはそういう訳にはゆかない。ヴォア・アナールがアナールから引き返してきてこの男の五臓六腑を駆け回り出した。さあ大変、その男は遂に気を失って卒倒してしまった。

'78不況脱出作戦

《風営法認定機種》スーパーライン

★マイクロコンピューターがすべてをコントロールする世界最高水準のハイメカニズム
★瞬時にリール回転を停止できるストッパーはプレーヤーをエキサイトさせるビッグポイント
★抜群の耐久力、トータルな意匠、そして電子音の音色によって、すべての故障箇所がイッパツで分る機構になっております。

SUPER LINEは《風営法基準》を総て備えたマシーン★

スーパーラインは《風営法基準》を総て備えたマシーン

★現在、各都道府県公安委員会の認可が続々とおりています。★

大阪パブコ
〒530 大阪市北区天満2丁目7番11号 TEL06(351)7971(代)

東京パブコ
〒153 東京都目黒区中目黒4丁目8番6号 TEL03(710)6571(代)

※資料のご請求は弊社、又は代理店へお問合わせ下さい。